148.5mm 148.5mm

TAGIRON

10+ | 2~4 | 15min

Autor:Ryohei Kurahashi(Bucco)
Editeur:Sho Shirasaka

TAGIRON est un jeu logique de déduction qui se joue avec des tuiles numérotées et descartes question. Vous gagnez si vous pouvez deviner toutes les tuiles qu'a votreadversaire. Faite travailler votre matière grise !

CONTENU (vous devez aussi préparer un stylo pour prendre des notes)

• 20 tuiles numérotées (deux de chaque chiffre de 0 à 9) • 21 cartes question
• 4 paravents • 2 feuilles de règles • 1 carnet

POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

MISE EN PLACE:

Placez toutes les tuiles numérotées face cachée et mélangez-les. Placez votre paravent devant vous, et prenez ensuite cinq tuiles au hasard. Placez-les face visible derrière votre
écran dans l'ordre croissant en commençant par la gauche. Si vous avez deux tuiles avec le même chiffre, placez la tuile rouge à gauche. Dès que vous avez placé vos tuiles,retirés les tuiles numérotées du jeu. Enfin, mélangez les cartes question et formez une pile face cachée. Piochez les six premières cartes de la pile et placez-les au centre de la table.

BUT DU JEU:

Réussissez à deviner les tuiles de votre adversaire, leur couleur et leur chiffre dans l'ordre croissant de la gauche vers la droite.

PRINCIPES DU JEU:

Choisissez un joueur qui commence. Lors de votre tour vous pouvez réaliser une des deux actions suivantes:

•Poser une question

Choisissez une des six cartes question face visible et posez la question à votre adversaire. Votre adversaire doit répondre en disant la vérité. Dès que vous avez posé la question de la carte question que vous avez choisie, retirez-la du jeu. Vous pourrez vouloir prendre des notes lorsque vous poser des questions. Piochez la première carte de la pile des cartes questions et placez-la face visible au centre de la table pour remplacer la carte que vous venez de prendre.

Les deux joueurs doivent répondre aux questions des cartes question [informations partagées].

Exemple de questions et de réponses

Où est le 5 ? ... Si votre adversaire a la tuile numérotée concernée, il doit dire où elle est.Par exemple « la deuxième tuile sur la gauche ». S'il a les deux tuiles numérotées concernées, il doit vous donner l'emplacement des deux.
Où est le 1 ou le 2 ? (choisissez en un) ... Lorsque vous posez cette question, vous devez d'abord choisir si vous demandez par rapport à 1 ou 2. Votre adversaire répond de la même manière que dans l'exemple ci-dessus.
Où as-tu des tuiles voisines de la même couleur ? ... Supposez que votre adversaire vous pose cette question et que vous avez les tuiles suivantes : 0 rouge, 3 rouge, 6 bleu, 7 bleu et 9 rouge. Vous répondriez alors « la première et la deuxième tuile à gauche et la troisième et quatrième tuile à gauche ». Vous pouvez aussi indique leur emplacement en montrant du doigt les images correspondantes sur le paravent.
Où sont les tuiles qui se suivent ? ... Supposez que votre adversaire vous pose cette question et que vous avez les tuiles suivantes : 1 rouge, 2 rouge, 4 bleu, 8 rouge, et 9 bleu. Vous répondriez alors « La première et la deuxième à gauche et le première et la deuxième à droite. Si vous aviez eu : 7 bleu, 8 rouge, 8 bleu, 9 rouge, vous devriez indiquer l'emplacement du 7 et du 8 ainsi que le 8 et le 9. Si vous avez trois chiffres qui se suivent ou plus sur les tuiles numérotées, vous devez toutes les indiquer.

•Deviner les tuiles de votre adversaire

Quand vous pensez connaître toutes les tuiles de votre adversaire, vous pouvez choisir de denier les tuiles de votre adversaire au lieu de poser une question. Annoncez le chiffre et la couleur des tuiles adverses de la gauche vers la droite. Par exemple, « 0 rouge, 2 bleu,5 vert, 6 rouge, 6 bleu ! »Votre adversaire répond « Correct » si vous aviez raison, ou « Faux » si vous aviez tort. Si votre adversaire a deviné vos tuiles et que seulement certaines sont correctes, ne lui dites pas lesquelles sont correctes, car il pourra essayer de deviner à nouveau lors de son prochain tour.

Si le premier joueur a tout deviné correctement les tuiles de son adversaire, le deuxième joueur a une chance encore pour essayer de deviner les tuiles numérotées du premier joueur. Si le deuxième joueur a bien deviné les tuiles du premier joueur, la partie se termine par une égalité.

Si vous n'avez plus de cartes question et qu'aucun des joueurs et qu'aucun des joueurs n'a deviné les tuiles de l'autre joueur, la partie se termine par une égalité.

Retournez la feuille pour les règles des parties à 3 et 4 joueurs

105mm 105mm

148.5mm

148.5mm

105mm

105mm

POUR LES PARTIES À 3 JOUEURS

Dans une partie à 3 joueurs, vous gagnez en devinant les cinq tuiles numérotées cachées. Comme votre prise de notes deviendra de plus en plus compliquée vous aurez besoin de passer votre matière grise en surmultiplié !

MISE EN PLACE:

Placez toutes les tuiles numérotées face cachée et mélangez-les. Placez votre paravent devant vous, et prenez ensuite cinq tuiles au hasard. Placez-les face visible derrière votre écran comme vous le feriez pour une partie à 2 joueurs. Dès que vous avez placé toutes vos tuiles, laissez les cinq tuiles inutilisées face cachée et placez-les au centre de la table. Ce sont les tuiles cachées que vous devez deviner pour gagner la partie. Enfin, mélangez les cartes question et formez une pile face cachée. Piochez les six premières cartes de la pile et placez-les au centre de la table à côté des tuiles cachées.

BUT DU JEU:

Réussissez à deviner les couleurs et les chiffres des cinq tuiles numérotées cachées.

PRINCIPES DU JEU:

Choisissez un joueur qui commence. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. Lors de votre tour choisissez une des six cartes question face visible pour poser une question à vos adversaires, comme vous le feriez dans une partie à deux joueurs. Les deux adversaires doivent répondre à la question.

DEVINER LES TUILES CACHÉES:

Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez essayer de deviner les tuiles cachées à n'importe quel moment, même si ce n'est pas votre tour. Annoncez aux autres joueurs que vous allez deviner et écrivez secrètement ce que sont les couleurs et les chiffres des cinq tuiles cachées. En faisant bien attention à ce que les autres joueurs ne voient pas les tuiles, vérifier les tuiles cachées pour voir si vous aviez raison. Si votre réponse écrite était correcte, vous pouvez annoncer votre victoire aux autres joueurs. Mais attention ! Vous ne pouvez tenter de deviner quelles sont les tuiles qu'UNE SEULE FOIS par partie. SI votre réponse était juste un petit peu fausse, vous avez perdu. Vous ne pouvez pas révéler les tuiles cachée aux autres joueurs et vous ne pouvez plus poser de question. La partie se termine quand deux joueurs ont annoncé leur victoire ou lorsqu'il ne reste plus de joueurs en jeu.

POUR LES PARTIES À 4 JOUEURS

Une partie à 4 joueurs se joue de la même manière qu'une partie à trois joueurs, sauf que chaque joueur n'a que quatre tuiles au lieu de cinq. De plus,toutes les cartes question sont traitées comme des [Info partagées].

MISE EN PLACE:

Retirez les cartes questions suivantes du jeu : « Quelle est la somme de tes trois tuiles centrales ? » et « [Info partagée] Est-ce que ta tuile centrale est supérieure à 4 ? » Placez toutes les tuiles numérotées face cachée et mélangez-les. Placez votre paravent devant vous, et prenez ensuite quatre tuiles au hasard. Placez-les face visible derrière votre écran comme vous le feriez pour une partie à 2 joueurs. Dès que vous avez placé toutes vos tuiles, laissez les quatre tuiles inutilisées face cachée et placez-les au centre de la table. Ce sont les tuiles cachées que vous devez deviner pour gagner la partie. Enfin, mélangez les cartes question et formez une pile face cachée. Piochez les six premières cartes de la pile et placez-les au centre de la table à côté des tuiles cachées.

BUT DU JEU:

Réussissez à deviner les couleurs et les chiffres des quatre tuiles numérotées cachées.

PRINCIPES DU JEU:

Choisissez un joueur qui commence. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. Lors de votre tour choisissez une des six cartes question face visible pour poser une question à vos adversaires, comme vous le feriez dans une partie à deux joueurs. Souvenez-vous que toutes les questions sont traitées comme des [Info partagées], par conséquent tous les joueurs, vous y compris, doivent y répondre.

DEVINER LES TUILES CACHÉES:

Comme dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez essayer de deviner les tuiles cachées à n'importe quel moment, même si ce n'est pas votre tour. Vous le faites de la même manière que dans une partie à trois joueurs. La partie se termine quand trois joueurs ont annoncé leur victoire, ou quand il ne reste plus de joueurs en jeu

Autor:Ryohei Kurahashi(Bucco) **Editeur**:Sho Shirasaka
Distributeur: Pizzicato Design Inc.
http://jelly2games.com

© 2017 JELLY JELLY GAMES